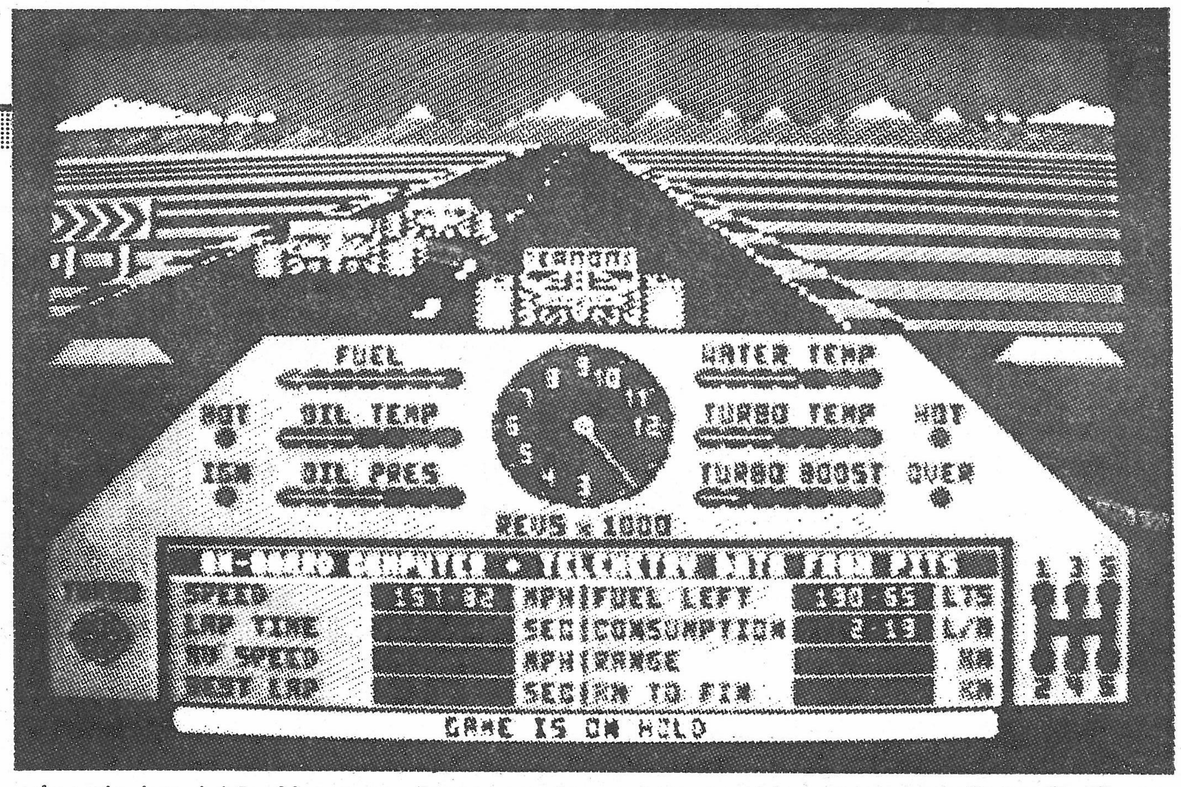
SIMULADOR DE F 1 TEM CAVALOS ESCONDIDOS



TÍTULO: «Nigel Mansell's Grand Prix»
MÁQUINA: Spectrum

Os amantes da fidelidade ao modelo original podem e devem guardar na gaveta coisas como «Pole Position» ou o ainda mais «infantil» «Scalextric». «Nigel Mansell's Grand Prix», o simulador de Fórmula 1 por que todos esperavam já chegou.

Graficamente, e este é o primeiro ponto a que se dá atenção num jogo, este «Grand Prix» deixa muito a desejar. Depois do movimento de «Super-Hang-On», «Enduro Racer» ou mesmo «Out Run», olhar para o «écran» onde o bólide de F1 nos é «impingido» dá vontade de chorar. O nosso carro parece uma tartaruga mal desenhada, não há fumo saindo dos pneus, quando se curva o que parece curvar-se é o piso e não o carro. Mas que ninguém desespere...

Esquecidos estes pequenos pormenores técnicos e com os olhos já habituados a tanto horror gráfico, é chegada a altura de descobrir o jogo vibrante que se esconde por debaixo de tudo isto. É que para quem aprecia as coisas feitas a sério, este simulador é o «prato encomendado». Ligação via rádio com as «boxes», computador de bordo, suspeita-se mesmo que a suspensão inteligente de que tanto se falou nos últimos grandes prémios, turbo, caixa de seis velocidades, indicadores de consumo médio, está lá tudo. E espelhos retrovisores que mostram os outros carros em prova (os que ainda não nos ultrapassaram, isto é).

Realizado com o patrocínio de Nigel Mansell, uns senhores que são quase desconhecidos por cá é a Williams Grand Prix Engineering, Ltd., este novo jogo da Martech reproduz tão fielmente quanto possível as condições vividas por um piloto de F1, levando os jogadores por uma viagem ao longo dos 16 circuitos, na mesma ordem em que estes foram corridos durante o Campeonato de 1987.

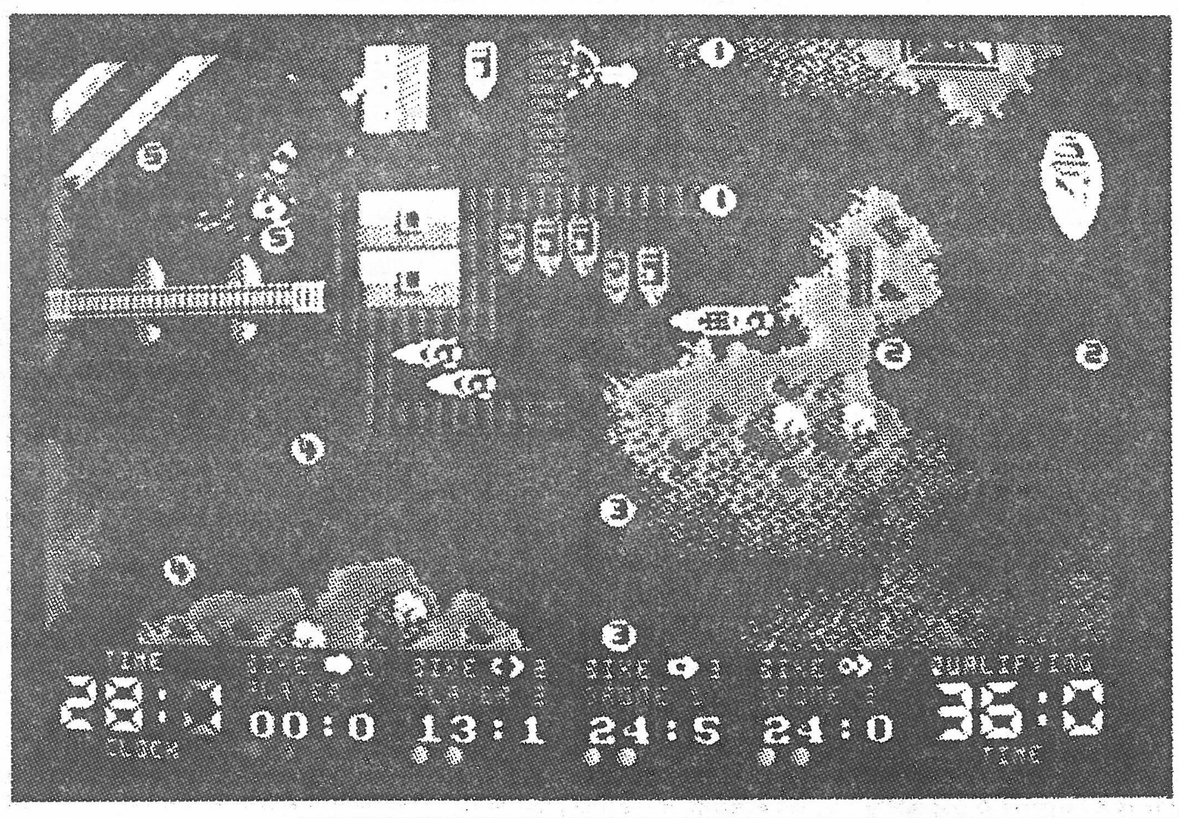
Tudo começa com os treinos (*practice*), onde é necessário cumprir as três voltas (mais uma de aquecimento) fazendo, pelo menos numa das voltas, uma média que permita alinhar na grelha de partida. Coisa nem sempre fácil como muitos de vós cedo descobrirão. Mas quem ultrapassar esta fase pode preparar-se para uma prova bem dura. Tudo se complica quando as coisas começam a acelerar, com mais carros procurando ocupar um bom lugar, os problemas de sobreaquecimento do turbo, os pneus que é preciso mudar (assim mesmo, com paragem nas boxes e tudo, mesmo à Nigel Mansell).

Os programadores de «Grand Prix» decidiram facilitar a vida aos candidatos a pilotos de F1 e, por isso mesmo, colocaram no «menu» de escolhas dos grandes prémios (só para quem passar a fase de treinos) uma opção que permite decidir qual o número de voltas de cada corrida a realizar (5, 10 ou 20), embora os «doidinhos do volante» possam optar pelo número de voltas oficial de cada circuito. Para esses uma consulta ao folheto de instruções será aconselhável. E feche-se este comentário com um conselho muito útil, que vos facilitará as curvas:

1 — Acelerem ao máximo até bem perto da zona onde devem curvar.
2 — Travem até atingirem a velocidade correcta para fazerem a curva.
3 — Uma vez dentro da curva comecem a acelerar.
4 — Enquanto fizerem os pontos 1 a 3 mudem de velocidade de modo a manterem as rotações do motor dentro da zona de potência.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9 (se jogado cumprindo tudo à risca)
CONSELHO: A não perder

MOTO AQUÁTICA É «BANHADA» TOTAL



TÍTULO: «Jet Bike Simulator»
MÁQUINA: Spectrum

O vício dos simuladores parece ter pegado, e é assim que a casa editora Code Masters acaba de lançar um jogo intitulado «Jet Bike Simulator». Nesta versão, da responsabilidade dos gémeos Oliver, é-nos dada a oportunidade de correr numa dessas potentes «motos» que muitos, decerto, já viram deslizando sobre as ondas de uma praia portuguesa.

O jogo compõe-se de uma série de provas que é preciso realizar num tempo limite. No fim de cada prova a tabela de pontuação dá-nos o tempo realizado na volta bem como o dos nossos adversários, e indica o lugar que ocupamos. Ao todo são três grupos de oito corridas — nas docas, nos lagos e ao longo da costa, todas apresentando dificuldades cada vez maiores conforme vamos progredindo.

Há quatro motos em prova, com a possibilidade de duas serem controladas por jogadores, o que permite a dois amigos algumas horas de prazer. Circular entre as bóias na ordem indicada, evitar abalroar um concorrente, chocar com o cais ou um iate são algumas das preocupações a tomar em «Jet Bike Simulator».

Aparentemente muito prometedor, com um «écran» inicial que nos faz crescer água na boca, este «JBS» é, no entanto, uma desilusão. Quem lembrar um outro jogo da Code Masters — «Grand Prix Simulator» — vai deixar esta experiência aquática de lado. É que em «Jet Bike» tudo é tão pequeno que por vezes não sabemos onde é que está a «setinha» — quem não acreditar que veja — que nos dizem ser a nossa moto. As máquinas são UDG (Gráficos Definidos pelo Utilizador) que ora aparecem ora desaparecem num fundo cheio de cor e muito trapalhão. E quem lembrar quão terrível era controlar o bólide em «Grand Priz Simulator» que não espere melhor aqui. Além de que as rotinas de detecção das colisões não funcionam a preceito. Experimentem passar muito perto de uma bóia a descobrirão da pior maneira o que pode suceder.

Palmas, no entanto, para o som deste «JBS», especialmente a voz que nos anuncia as corridas, o nome do jogo, quando fazemos pausa ou abandonamos («quit»). É sempre divertido escutar estes sons proferidos pelo computador. Mas isso não faz de um qualquer amontoado de UDG um bom jogo...

Género: Simulador(?!)
Gráficos (1-10): 5
Dificuldades (1-0): 9 devido aos controlos da moto
Conselho: A evitar

JOGO SOVIÉTICO VAI «VICIAR» MILHÕES

TÍTULO: «Tetris»
MÁQUINA: Spectrum

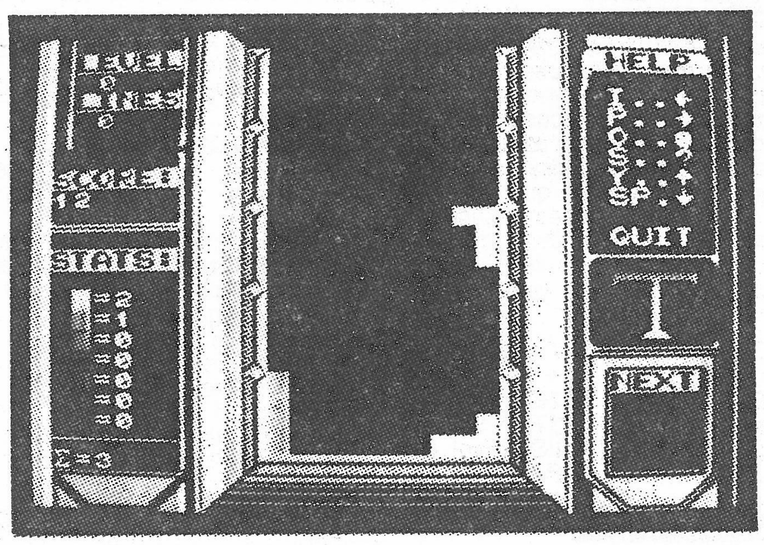
Amantes dos jogos de paciência, por favor não leiam o que se segue. É que é chegada a hora de falar de «Tetris», o jogo mais rápido, violento, frustrante e simples que nos últimos tempos apareceu nos microcomputadores. E que vai ser, disso ninguém tenha dúvidas, um dos jogos mais excitantes de todo este ano.

Programado na Rússia, inicialmente para um PC, o jogo tornou-se tão famoso, mesmo fora das paredes da Academia de Ciências Soviética — onde foi criado —, que acabou por ser comercializado em Inglaterra exclusivamente para detentores de um IBM PC. Mas como o sucesso era tão óbvio e todos desejavam experimentar aquele tão estúpido mas entusiasmante jogo houve que realizar versões para outras máquinas.

Ao todo foram feitas nove versões. Para o Spectrum também soou a hora. É que até era fácil meter «Tetris» na memória do micro sem que se perdesse pitada da emoção. Uma emoção baseada na simplicidade da ideia por detrás desta incursão soviética pelo «software» lúdico.

O «écran» de «Tetris» apresenta um espaço central no topo do qual vão aparecendo, sucessivamente, diversas peças que é necessário encaixar no fundo. A nossa função consiste simplesmente em colocá-las na posição ideal para que formem uma linha contínua. Cada linha formada desaparece no fundo do «écran» enquanto a nossa pontuação sobe e o número de linhas conseguido é indicado.

Assim dito, tudo parece fácil, mas há mesmo que tentar para descobrirmos que a aparente facilidade é isso mesmo: aparente.



E que cada linha com espaços em aberto vai ficando visível enquanto as peças continuam a aparecer no alto. E quando já não temos espaço de manobra para rodar as peças que vão, inexoravelmente, caindo, é o fim do jogo.

Ao todo existem sete peças diferentes que podem ser rodadas, movidas de lado para lado até estarem na posição que achamos adequada. Uma opção especial permite ver qual a peça que vai cair a seguir, o que facilita um pouco as coisas nos primeiros minutos. Mas quando começamos a acertar mais e a ter mais pontos, a queda das peças acelera-se, o que, decididamente, não facilita em nada as coisas. Claro, há sempre a hipótese de começar pelo nível mais baixo do jogo (há dez níveis) e jogar com o fundo negro (os outros não são aconselháveis quando damos os primeiros passos), mas duvida-se de que mesmo assim alguém chegue ao fim de «Tetris» nos próximos meses.

Género: Perícia
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 10
Conselho: A não perder

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — COMBAT SCHOLL
2.º — DEFLEKTOR
3.º — TETRIS
4.º — NIGEL MANSELL
5.º — INSIDE OURING
6.º — IK+
7.º — GARFIELD
8.º — PHANTIS
9.º — SUPER HANG-OU
10.º — DRILLER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

E cá estamos de volta para «dar cabo» de mais uma série de cartas. Começando com as *dicas* de *Filipe Manuel* e de *Paulo Duarte*, de Lagos, que explicam o truque da PAUSE em *Renegade* e *Cobra*.

RENEGADE — No 4.º nível o «BOSS» tem uma pistola. Se não conseguirem escapar carreguem na tecla PAUSE e a bala ficará parada no ar.

COBRA — Se estiverem sempre a premir a tecla PAUSE jogam em câmara lenta.

Mas dos nossos amigos algarvios chegaram também alguns *pokes*. Ei-los:

ROBOT MESSIAH — POKE 53336, Ø
RAID OVER MOSCOW — POKE 47612, 182
RAMBO — POKE 357Ø, 16
1942 — POKE 65333, 255

Carregador para *Batty*

```
2Ø CLEAR 6ØØØØ : LOAD "" CODE:
   POKE 65522, 252
3Ø FOR n = 64512 TO 64517: READ
   a : POKE n, a : NEXT n
4Ø PRINT USR 64753
5Ø DATA 5Ø, 56, 189, 195, Ø, 1Ø4
```

Os segredos de *Xecutor*

José Miguel Afonso, que vive na Urbanização da Portela, lt. 78, 3.º Dto., 2635 Sacavém, afirma-se capaz de ajudar qualquer um atrapalhado com *Gunship*, quer trocar *pokes* e *dicas* com outros leitores e andou às voltas com *Xecutor*, pelo que nos escreveu, dizendo:

XECUTOR — Ao destruírem canhões, ou os grupos de alienígenas disparem contra as «bolas»(?), que eles deixam e o nosso armamento irá aumentar de potência:

— Velocidade
— Tiros (só funciona para voltar aos tiros iniciais)
— Canhão duplo
— Rockets (foguetes)
— Três tiros (muito útil)
— Uma bomba que deixa fragmentos letais
— Escudo (não dura muito e é só à frente)

Após escolherem o armamento, não disparem contra a próxima bola. Passam por cima dela e ficam imediatamente com o armamento escolhido.

De *Miguel Afonso*, ainda, *dicas* para *The Tube*.

— 1.º nível — liguem os ON → escudos (K) e destruam o máximo possível
— 2.º nível — O ideal é acelerarem e travarem para os inimigos subirem de nível.
— 3.º nível — Ponham-se de frente com as naves inimigas que estão paradas, teclem «yes» e tentem ganhar activando as duas teclas «yes» se ganharem obtêm um cristal. Façam isso com todos.

Ao chocarem com uns muros têm duas opções:

— se chocarem de frente recuam
— se chocarem de trás avançam.

Perdido em *Psi-Chess*

Nuno Filipe Franco Zoio (olá, Nuno, tudo bem?) um pedido de socorro. Ele comprou o *Psi-Chess* mas não sabe como «arrancar» com o jogo. É urgente que alguém escreva para este espaço (de preferência) ou para o Nuno (a morada é Rua do Mirador, n.º 33-3.º Dto. — 1300 Lisboa) com as necessárias *dicas*. E para provar que não é um mal-agradecido o Nuno enviou alguma informação para *Enduro* (já aqui referido), que vamos publicar porque, com a febre de *Super Hang-On*, é natural que alguém volte a pegar no «velhinho» e não saiba os truques todos. Vamos a isto:

Enduro Racer

Defina as teclas pela seguinte ordem: *Q, Z, O, P, M.* (Não é preciso definir o Hold e o Reset.)

Para passar o:

1.º nível — Premir simultaneamente as teclas acima definidas, e a mota andará a 199 MPH, embora o «score» e o «velocímetro» estejam em 0. Não precisa tocar em mais nenhuma tecla, pois a mota passará por cima de tudo sem chocar.

2.º nível — Aqui o único problema são os «jipes». Quando a mota chocar com um deles, pára, e você terá de fazer o que fez no 1.º nível.

3.º nível — Aqui temos o mesmo problema do 2.º nível (os «jipes»), mas sempre que a mota parar, repita o ciclo.

4.º nível — Aqui, o truque já não funciona e a solução é passá-lo conforme puder, mas não se preocupem, pois este nível não é difícil e pouco varia do 1.º nível, em dificuldade.

5.º nível — Neste último nível, também não existem truques, mas eu tenho uma maneira de passá-lo: mal entrem neste nível, parem a mota com a tecla «M», e vão para a direita com a tecla «P», quando a mota passar as árvores e tocar na margem direita do «écran», mantenham a tecla «P» primida e a tecla «Q», para acelarar; com estas duas teclas premidas até ao fim do nível, você acaba o jogo. Note que o factor tempo é muito importante, pelo que você não pode perder tempo, no princípio de cada nível.

Para o *Game Over* o Nuno enviou a seguinte informação:

Game Over (Part. 1)

Para destruir as estátuas que disparam sobre nós, saltem para cima dos barris que estão ao lado das estátuas (note que existe sempre um barril ao lado de uma estátua), e em cima do barril disparem continuamente para a estátua até a sua cabeça explodir e desaparecer, agora, você já pode disparar para o barril calmamente para descobrir o que ele contém. (**NOTA**: Não são necessárias granadas, só tiros.)

Códigos de *Sky Ranger*

António Pedro Vieira anda atrapalhadíssimo com *Terramex, Mermaid Madness, Triaxox* e *DC 3*. Ajudas esperam-se urgentemente... Do António recebemos ainda dois mapas que infelizmente não vamos publicar (caneta azul fina sobre papel quadriculado e letra pequenininha não são uma boa combinação) esperando que o António, que garante serem os seus mapas melhores do que os já aqui publicados (e ninguém duvida), se decida a redesenhá-los, de preferência a tinta preta sobre uma folha branca (e com tudo bem indicado 'tá bem?). Mas deste amigo da Rua da Madalena, 155-3.º Esq., em Lisboa ficam aqui os códigos de *Sky Ranger*.

SKY RANGER: Nível 1 — ENTER; Nível 2 — MAGIC; Nível 3 — PILOT; Nível 4 — STOMP; Nível 5 — PARIS; Nível 6 — EVENT; Nível 7 — RECAP

Ghosts'n'Goblins, ainda

Do Pai do Vento (há sempre vento no ar), localidade perto de Cascais, chegou um trabalho de conjunto dos leitores *Pedro Rafael Costa, Cláudio Jorge Costa, Vanessa Pereira Costa* (ena, uma rapariga!) e da «setora» de português, (foi assim mesmo que eles escreveram e não foi erro), sobre o jogo *Ghosts'n'Goblins*.

Mas estes amigos de tão ventoso lugar não se ficaram por um só jogo. Assim, comecemos por uma pequena *dica* para o:

KNIGHT RIDER — mete-se piloto automático na mira e só se guia o carro assim se faz maior pontuação e o carro anda com mais velocidade.

Ou alguns códigos *ROCK-MAN:*
ROCK-MAN 004 Códigos: ONXY ou CXZY (5.º Nível (E)); QMZK (9.º Nível (I)); OAKL (16.º Nível (Q))

alguns *pokes* (sem garantia de que funcionem):

COBRA — POKE 36516, 58
GREEN BERET — POKE 4Ø919, 255
BALL CRAZY — POKE 28Ø86, 255
XCEL — POKE 39828, 15Ø
NIGHT GUNNER — Código — 52Ø

e por fim, em bonita caligrafia que não se nota aqui.

Ghost's'n' Goblins

A finalidade deste magnífico jogo é ir salvar a nossa amada de dois terríveis diabos.

Neste jogo só existem três níveis. O primeiro vai do cemitério até ao gelo, o segundo vai do gelo aos subterrâneos, o terceiro são os subterrâneos onde está a nossa amada.

1.º nível — No cemitério. No começo a nossa arma é uma lança, temos como preferência apanhar a faca e não o archote que se encontram nos potes dos mortos-vivos. Não devemos trabalhar para a pontuação mas sim ir sempre a andar matando só os mortos-vivos que nos vão aparecendo. Na campa antes das escadas: disparar para matar o papagaio, depois sobe-se as escadas e matamos a planta que atira bolas; matamos o segundo papagaio e a segunda planta. Esperamos que já não haja mais mortos-vivos em baixo, deixamo-nos cair e baixamo-nos matando o terceiro papagaio.

Prosseguindo, vamos dar com o diabo pequeno.

Para o matar: se tiver a faca — 8 facadas
se tiver a lança — 6 lançadas
se tiver os archotes — 8 archotes

Para o matar basta vermos-lhe um pouco, atiramos-lhe 4 facadas no chão e mais quatro quando estivermos a saltar, depois de o matar vem outro papagaio, logo a seguir vem uma ponta rolante que só se salta quando ela vier para o nosso lado, depois de matar as duas plantas já na floresta o seu segredo é ir a saltar e disparar até encontrar o Macacão que também se mata a saltar, quando ele morrer cai a chave para o 2.º nível, disparando uma vez na chave dá 6000 pontos.

2.º nível — O gelo. No começo salte e ande para o lado direito dispara e mata um morcego, fica no mesmo lugar e dispara há-de sair outro morcego mata-o. Depois aproxima-se um pouco, mais mata outro. Depois e só saltar até chegar à planta matando-a. Abaixando-se mata outro morcego, salta outro degrau abaixa-se mata outro, depois salta dispara, mas ao saltar não parar de saltar, sendo assim mal toca no elevador é logo projectado para o outro lado. Depois vem um rio é só saltar e vamos ter ter à casa dos morcegos. O segredo é ir sempre a andar e os que se meterem à frente são mortos.

Passando os morcegos estamos na casa dos macacões, mata-se o primeiro e o segundo, foge-se do 3.º e do 4.º depois mata-se o 5.º e o 6.º e foge-se ao 7.º (que é o último e lá estamos nós nos elevadores).

Nos elevadores — Só se passa de elevador quando estão próximos um do outro. Matam-se os papagaios, e lá estamos nós a defrontar os 2 grandes macacos, desafia-se o 1.º que é morto também a saltar só depois deste morrer se deve desafiar o segundo, depois deste morto cai outra chave que disparando dá mais 6000 pontos e lá estamos nós no 3.º nível.

3.º nível — Este como é de esperar é o mais difícil.

Mata-se tudo o que nos aparece: os morcegos e os mortos-vivos.

Subimos na escada à direita, depoia na escada à esquerda depois subimos o muro à direita, matamos as 2 plantas, seguimos sempre em frente não subir mais nenhuma escada, depois aparecem 3 gorilas é fácil, só alguns disparos, e lá estamos a ver a nossa amada guardada por 2 diabos. COMO MATÁ-LOS: Dá-se uma rajada de facas no diabo de baixo, depois salta-se e dispara-se tanto num como no outro, assim eles morrem facilmente, ficando a salvo a nossa grande amada.

Mais um mapa de *Nipper II*

Do Delta Team, formado por *Rui Miguel*, de 15 anos e *João Miguel*, com 17 anos, chegaram dois (isso mesmo!) mapas para *Jack The Nipper*. Escolhemos um original, porque a fotocópia do outro (que parecia muito bem feito) não estava famosa. Mas destes amigos de Alcácer do Sal chegaram também algumas *dicas* que, depois de «desembrulhadas» revelaram o que fazer em jogos como:

INTO THE EAGLE'S NEST — No nível 1: Subir ao sexto andar e ligar o detonador. Ligar todos os detonadores por ordem decrescente, até à cave, depois subir ao primeiro andar e voltar ao local de início. No nível 2: Subir ao sexto andar, libertar o prisioneiro e voltar ao princípio. No nível 3: Procurar o prisioneiro nos andares do castelo e voltar ao princípio. No nível 4: Fazer como no nível 1.

ROAD RUNNER — Na 2.ª vez que se joga, entrar numa gruta indicada com a mensagem «short cut» (atalho), e seremos transportados para o nível onde nos encontrávamos no 1.º jogo, com mais uma vida.

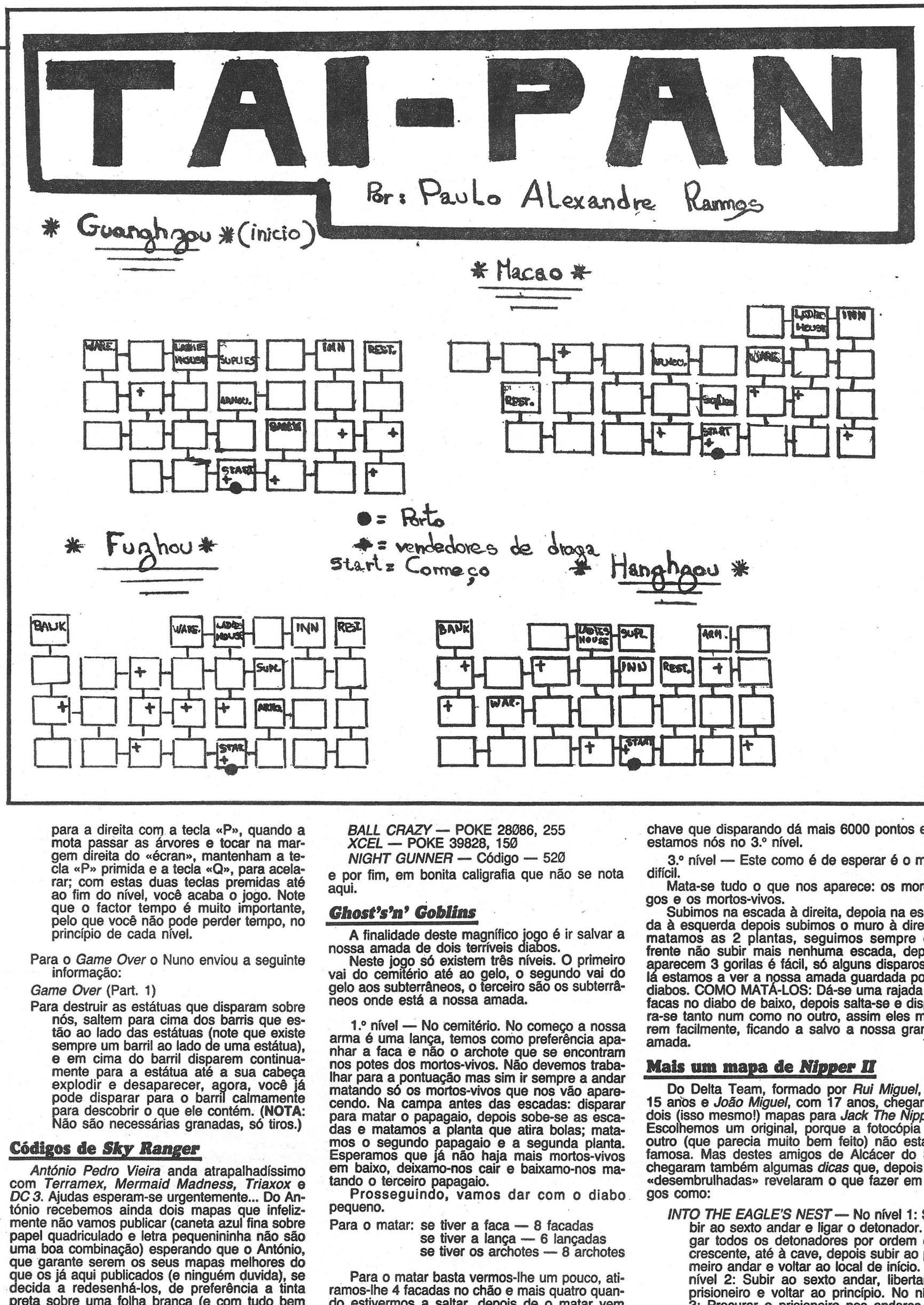
XECUTOR — Para escolher armas: Quando se abate um esquadrão de *Aliens* aparece uma mina. Se disparar contra ela, a arma indicada no «écran» do lado direito mudará; se a recolher ficará com a arma aí indicada.

SIR FRED — Para sair do quadro ao lado esquerdo do primeiro, apanhar a corda e usá-la por baixo da árvore. Aparecerá uma corda por onde poderá descer e apanhar o objecto que aí se encontra. Para regressar é só subir a corda. A flauta mágica serve para fazer subir rolos de corda que se encontram no chão.

THUNDER CATS — Partir os vasos, escudos ou caveiras e apanhar os objectos que aí se encontram.

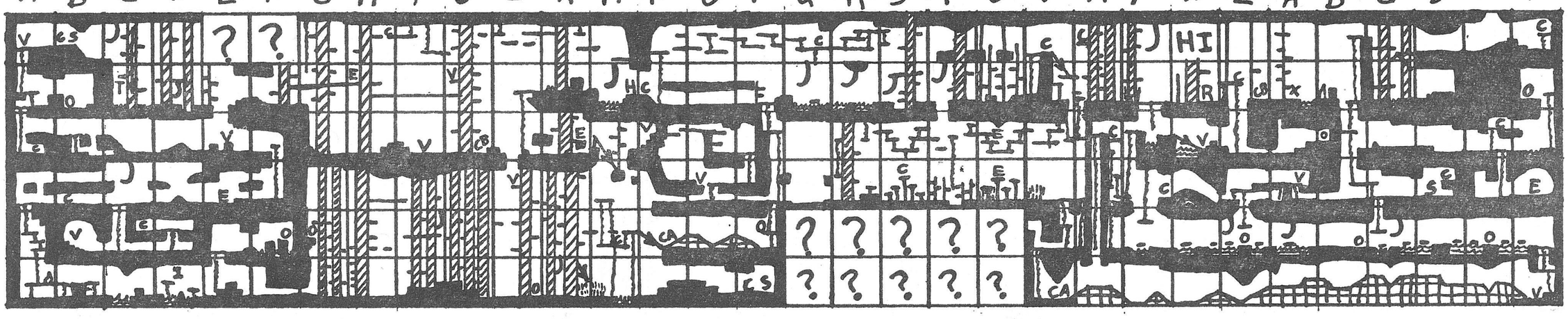
Tai-Pan do Feijó

Paulo Alexandre Magalhães Ramos, que vive no Feijó, enviou um mapa bem detalhado de *Tai-Pan* com uma nota muito pequenina incitando-nos a continuar com este espaço, especialmente



JACK THE NIPPER IN COCONUT CAPERS

THE MAP



- ARVORE
- CORDA
- ÁGUA
- ESCADA
- ESCORREGA
- ESTACAS
- FOGO

S - COMEÇO
V - VIDA
C - COCOS
O - OBJECTO
E - ESCUDO
X - COLMEIA
H - INDIO
T - TARZAN
CB - CABANA
CA - CARRO
R - ELEFANTE
? - NÃO PASSO

© COPYRIGHT RUI MIGUEL 1988

OBJECTOS	LOCALIZAÇÃO	FORMA DE UTILIZAR
LATA (CRE)	B2	
RATO	F5'	Ir a W2, chegar ao pé do elefante e carregar "baixo"
CORDA	G5'	
CEBOLA	L6	
CHOCOLATE	P5'	
NINHO COM COBRA	Z5'	
DINAMITE	B'3	Para usar com a lata (HON)
LATA (HON)	B'5'	Ir a Z2 com dinamite, carregar "baixo" — dentro da cabana e deixar em "fire"
ANANÁS	E5'	
DINAMITE	F2	

com novos mapas. Cá os esperamos Paulo... Manda mais.

Movimentos de *Barbarian*

De Santiago do Cacém escreve *Rui Pedro da Costa Chaves*, com importantes indicações para *Barbarian* e um pedido de ajuda para *Tank, Arabian Nights* e *Jet Set Willy*. Alguém informado sobre estes jogos que dê sinal de vida ou para *Pokes* e *Dicas* ou para o Rui na Rua Infante de Sagres, 9-c/v — 7540 Santiago do Cacém. E vamos a *Barbarian*:

Fogo e direita — corte cintura
Fogo e esquerda — corte de pescoço
Fogo e baixar — corte de perna
Fogo e subir — corte de pescoço (infalível)
Fogo, subir e direita — encosto
Fogo, subir e esquerda — escudo (a espada)
Fogo, baixar e esquerda — pancada na cabeça
Fogo, baixar e direita — pontapé
Baixar e direita — rebolar direita
Baixar e esquerda — rebolar esquerda

Defesas:

Esquerda e cima
Direita e cima

Sigma Seven volta ao ataque

Como passar ao 4.º nível de *Sigma Seven* é ainda dor de cabeça para muitos de vós. Era, se agarrarem nesta preciosa informação chegada do Seixal, enviada por *Ricardo Silva*, que mora na Rua Dr. Emídio G. G. Mendes, 16-2.º Dto., Amora-Seixal — 2840 Seixal.

Então é assim: A «chave» está no 2.º nível, pois quando andamos com o nosso tanque *Pac-Man* a apanhar bolinhas do chão, os mais atentos vão reparar que em certos sítios há algumas que não desaparecem quando lhes passamos por cima.

Estes pontos (quando «comidos» os que estão há volta) formam uma figura como por exemplo uma cruz. Essa figura (já no 3.º nível) deve ser introduzida tal e qual como estava no nível 2, para isso devem teclar «fire» quando os quadrados desejados estiverem amarelos, estes passarão assim a brancos até lhes tocarem outra vez. Quando o último quadrado da figura for introduzido, o nosso pequeno meteorito passará a roxo e irá ter com os outros que circulam à nossa volta. Passados alguns momentos estarão no tão desejado 4.º nível.

Hyper Sports e mais alguns

As contribuições de fora de Lisboa são cada vez em maior número (e ainda bem). É seguindo essa linha que, de Pinhal Novo, nos escreve *Ruben Martins*, morador na Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, n.º 21-3.º F (o código postal é o 2955 Pinhal Novo) com *dicas* muito requisitadas para *Hyper Sports* e *Mikie* e alguma informação para *Hellfire*. Só um pedido, Ruben, para a próxima vez escreve só a azul (nunca a verde) e de um só lado da folha. E cuidado com os erros...

HELLFIRE — Objectivo: fugir dos inimigos e chegar ao fim do labirinto.

1.ª Fase. Nós somos um homem pré-histórico, que se encontra cercado de rochas na qual temos que subir as rochas onde estão a preto para entrarmos no labirinto, ou seja no templo. Cuidado com a feiticeira e as bolas que aparecem.

2.ª Fase. No labirinto dos postes temos que subir 4 andares passando entre os postes, que somos impedidos por minotauros.

3ª Fase. Encontramo-nos no labirinto no qual temos que apanhar uns objectos que nos ajudam a matar o inimigo.

Passando esta fase repete-se o mesmo mas com mais inimigos.

HYPER SPORTS — Podemos seleccionar o nosso teclado este jogo está dividido julgo eu em 6 provas de desporto. Vou dar ajuda até aos níveis que eu consigo passar.

1.ª Prova — Natação. Objectivo, qualificarmo-nos fazendo 45 segundos nunca mais.

2.ª Prova — Tiro aos pratos. Para nos qualificarmos temos que fazer 2400 pontos ou mais, se conseguirmos acertar em todos os pratos, aparece-nos um pássaro. Temos que o abater. Se o conseguirmos ganhamos um bónus. Ainda nesta prova, para acertarmos nos pratos que vêem da direita, basta premir a tecla da direita +«fire»; e para os da esquerda basta premir a tecla da esquerda + «fire».

3.ª Prova — Salto de cavalo. Para nos qualificarmos temos que saltar 7,10 m ou mais.

4.ª Prova — Tiro ao alvo. Para nos qualificarmos temos que fazer 6000 pontos.

NOTA: Aconselho a jogar com *joystick*.

Olhem estes são os meus recordes nas seguintes provas.

1.ª Prova — 26,04
2.ª Prova — 8700 pontos
3.ª Prova — 8,7 m
4.ª Prova — 7000 pontos

BARRYL BOXING — Neste jogo devemos começar no último lugar para conseguirmos ganhar mais dinheiro e para termos mais aspirações ao primeiro lugar do *ranking* com maior facilidade.

MIKIE — Objectivo: Devemos ir ter com a nossa namorada evitando ser apanhados pelos professores, cozinheiros e varredores.

1.ª Zona — *Classroom*. Devemos comer todos os corações que se encontram debaixo das carteiras dos outros alunos. Devemos premir as teclas «trowh» + direita quando estamos do lado esquerdo devemos premir as teclas «trowh» + esquerda, nesta fase temos que construir a seguinte frase «open» comendo os corações é claro.

2.ª Zona — *wall way*. Tentem abrir a porta do meio pode aparecer uma rapariga e ganhamos um murro ou um pontapé nesta mesma porta.

3.ª zona — *locker room*. Dêm ao cozinheiro, ao varredor e ao professor as botas. Para comermos os corações nesta zona devemos carregar *shoult* + cima. Devemos escrever a seguinte frase *get out*.

4.ª zona — *wall way 2*. Há duas portas onde a rapariga pode aparecer. Ou ganhamos bónus ou acontece o referido na zona 2.

5.ª Zona — *canteen*. Devemos atirar frangos aos cozinheiros e ao professor que ficam comendo enquanto comemos os corações. Devemos escrever a seguinte frase *holy ony*.

6.ª Zona — *wall way 1*. É igual à zona 4. Mas com 2 andares.

7.ª Zona — *gyn*. Na sala de ginástica temos que fugir ao professor e evitar chocar com as ginastas e comer os corações. Devemos escrever a seguinte frase *I dig you*.

8.ª Zona — *wall way 2*. É igual à zona 4 só que tem dois andares e nos encontramos ao rés-do-chão.

9.ª Zona — *school yard*. Devemos fugir aos varredores comendo os corações, escrevendo a seguinte frase *my dead*. É nesta zona que se encontra a nossa namorada a qual devemos beijar.

Depois da 9.ª Zona. Repetem-se as mesmas zonas com mais corações e todas fases e com outras frases.

Ponto final em *Back to School*

Cansado de tanto ouvir falar em *Back to School* (isto é a brincar...), *Rui Filipe Vieira da Silva*, que vive no Arruamento Paralelo C.P. junto a Rua das Lezírias, lt. 5-1.º F. — 2625 Póvoa de St.ª Iria, enviou um mapa (pouco famoso mas vamos publicar esta tua tentativa criadora) e as instruções «todinhas» — cuidado com os erros — para chegar ao fim. E por algum tempo vamos mesmo esquecer este *Back to School*.

1) As teclas «O» — Esquerda; «P» — Direita; «Q» — Subir; «A» — Descer; «J» ou «L» — Saltar; «K» — Beijar; «H» — Dar um murro; «0» — Atirar uma pedra; «M» — Sentar-se na bicicleta; «O» e «P» — Andar de bicicleta; «W» — Escrever no quadro; «ENTER» — Parar de escrever no quadro; «G» — Disparar água; «T» — Largar a bisnaga; «O» — Abrir a mesa em que está sentado; «D» — Largar uma bomba de mau cheiro; «R» — Largar ratos; «C» — Apanhar ratos; «S» — Sentar-se.
2) A primeira coisa que se tem que fazer é procurar a bisnaga de água e as bombas de mau cheiro.
3) Depois de apanhar as coisas referidas em 2) ter-se-á que achar a posição para disparar a bisnaga para os vasos A, B, C.
4) Seguidamente ter-se-á que acertar com a fisga em todos os professores debaixo de um dos vasos, mas em duas vezes; uma quando o professor vai a andar por baixo de um dos vasos, a outra passados 2 a 3 segundos, enquanto ele está no chão. Então «o professor» dirá um número. Os 4 números obtidos serão escritos no quadro por ordem numérica. A bicicleta fica à nossa disposição.
5) Continuando terá de ir ao lugar «F» enquanto não tem aulas e esperar pelo director. Quando o director vier a subir as escadas para o ponto «F», largue uma bomba de mau cheiro. O director abrirá a janela.
6) Quando não tiver aulas (mas não pode ser no recreio *playtime*) vá até ao lugar «F» procurar a posição para disparar ao vaso. Então ande para a frente e ponha-se em cima do vaso carregando em «J» ou «L». Depois de estar em cima do vaso carregue sempre para a direita.
Quando cair terá de ter cuidado com o contínuo e depois terá de andar para o portão onde fará a mesma coisa que fez no ponto «F» com o vaso. Saltará para o outro lado do portão. Continue até à das raparigas, suba até ao gabinete da professora e salte para o ponto «E». Apanhe o licor (tem que ter a bisnaga) e a bisnaga mudará de cor.
7) Em seguida terá de fazer a mesma coisa do ponto 3) e 4) só que desta vez obterá letras que deve escrever no quadro por ordem alfabética. Estas letras dão uma chave que abrirá a porta «G». Tem o sapo no outro lado, que terá de apanhar com a letra «C».
8) Depois de apanhar o sapo terá de colocar no vaso «D». Terá de ir na bicicleta. Quando estiver quase ao pé do vaso, carregue para cima e em seguida terá de acertar. Ao saltar no vaso o sapo ficará lá em cima.
9) Depois terá de acertar na professora como fez aos porfessores então cairá o sapo e a professora que dará a chave para o cofre que está no gabinete do director , o cofre é a letra «H» e terá que saltar. Finalmente passará para o outro ano.
10) O seguinte e outros terá de proceder de igual modo.

O Rui aproveita também para dizer que tem o telefone 2594925 se estiverem interessados em saber *Dicas* e *Pokes*. Mas telefonem-lhe só entre as 13.00 e 20.00 horas.

Rebel Star e *Back to School*

Nuno Rolo, que vive na Rua Jorge Barradas, 17-22, 7.º Dto., 1500 Lisboa, agradece que lhe enviem mapas de *Doodmark's Revenge* e *Transformers*, enviou parte da solução de *Back to School* (encravou na zona do sapo — espreita acima) e informação para *Rebel Star*. O Nuno diz que em *Rebel Star* para utilizar o *oportunity shot*, devemos:

1.º) Verificar se existem pontos suficientes para pelo menos um tiro. (Ex: Se um homem utiliza 11 pontos num tiro — *snap shot* —, então é preciso ter 11 pontos ou mais)
2.º) Apontar a mira para o sítio desejado. A arma será disparada se algum boneco atravessar a «linha» que vai do atirador ao sítio onde foi posicionada a mira

NOTA: Se houver pontos para mais de um tiro, a arma será disparada por cada movimento efectuado na «linha de tiro»

Outras *dicas*:

— O Kurt Levine é óptimo com a «laser pistol»
— Na versão para dois jogadores, a *droid key* serve para ligar e desligar *droids*. É possível utilizá-la para desligar os *Combat droids*

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Tudo sobre *Freddy Hardest*

Os amigos da Mosh Computer Company SA, com sede no... Barreiro, enviaram um mapa de *Freddy Hardest* bem como alguma informação que permitirá chegar ao «fim» do jogo. Estes amigos, que adoram escrever em inglês (*playability* não tem H) precisam de ajuda para 720.º e *Deflektor*. Conselho: Leiam este suplemento... Quanto ao vosso pedido de publicação: *no chance*. Sem ofensa... E vamos ao material.

Solução para o *Freddy Hardest II*:

Este jogo passa-se numa base espacial de 4 andares, sendo o andar inferior o hangar que comporta 4 naves (Azul, Vermelha, Verde, Branca). O objectivo do jogo é sair do asteróide numa dessas naves. No início temos de procurar as células que abastacem as naves (são os quadrados que piscam), depois colocamos esse quadrado onde se encontra um «N» no chão.

De seguida andamos dentro do mesmo quadro até ao computador da direita e quando estivermos em frente dele tecla-se «cima» e assim fica abastecida uma nave que em geral é sempre a azul.

O segundo passo a dar é consultarmos todos os computadores que encontrarmos para assim podermos saber os códigos dos capitães das naves e prepararmo-las para o hiperspaço.

Quando soubermos o código do capitão da nave que abastecemos e que accionamos o hiperspaço dirigimo-nos ao hangar e procuramos a nave em que pretendemos escapar. Quando nos encontrarmos no quadro da nave, teclar «cima». Surgirá uma opção em que deves introduzir o código (caso ainda não o saibam existem nesta opção 4 nomes de código e temos de acertar no nome de código certo). E pronto!!! a nave põe-se em movimento e *Freddy Hardest* escapa de boa.

Alguns nomes de código: FENIX; AUDAX; ARTEX.

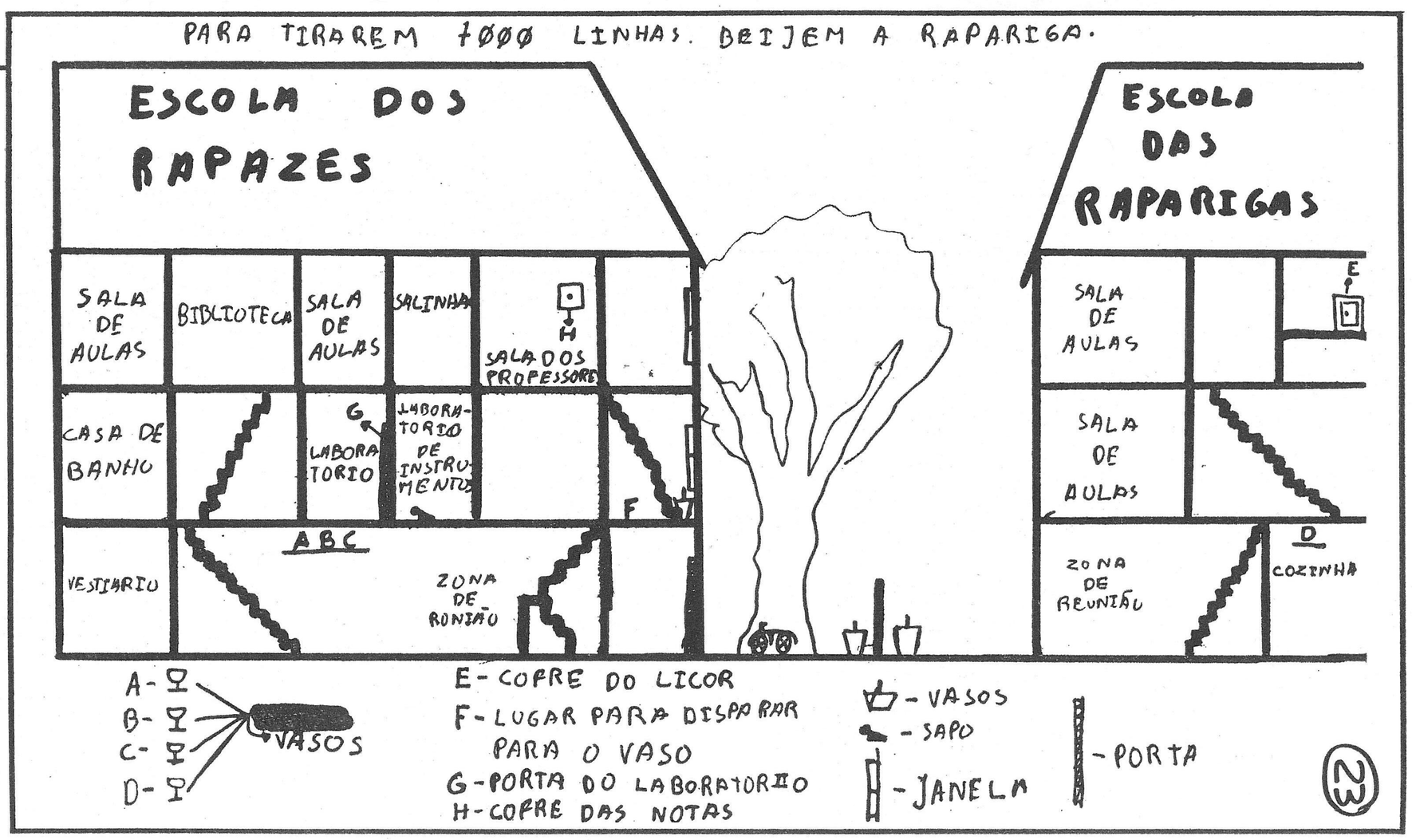
Um dueto faz *Duet*

Gonçalo Miguel e *Filipe Ricardo Rolo dos Reis Ângelo*, que vivem na Rua Dr. Rafael Duque, n.º 6-6.º Esq. — 1500 Lisboa, andam atrapalhados para descobrir o «fim» de jogos como *Back to School* (vejam este número), *Dundarach* (teclas e solução completa), *Trantor* (solução completa), *Sabre Wulf* (objectivo), *Fairlight II, Johnny Reb* (teclas), *Pentagram* (objectivo), *Yie Ar Kung-Fu II* (teclas) e *Side Wize* (vidas infinitas davam jeito...). No entanto não estão tão perdidos como isso noutros jogos, por isso enviaram um bonito mapa dos níveis 3 e 4 de *Duet* e mais algumas *dicas. Et voilá...*

WORLD CUP — Para fugir aos adversários, andar sempre na diagonal.

PAPERBOY — A partir de quarta-feira, quando chegarmos ao sítio do bêbado, travar ao máximo para deixá-lo passar, depois é só continuar.

TAI-PAN — Se por acaso quiserem jogar no restaurante, apostem mais vezes no objecto azul.



RENEGADE — Quando os chefes dos 1.º e 2.º níveis estiverem protegidos por um dos seus guardas, encostem-nos à parede e eles separar-se-ão. No último nível, é preciso ser muito cauteloso, porque se nos tocarem com a faca ou levarmos algum tiro, morremos nem que a gente tenha toda a energia.

E ainda...

Os amigos do Softgun, de Évora, querem saber como meter *pokes* quando aparece o *list O* na listagem, após o MERGE "". Boa pergunta esta, que se espera alguém aí fora possa responder. Mas garanto que já em *Pokes* e *Dicas* se falou no assunto, pelo que uma volta por números atrasados servirá, talvez, de resposta. Mas *Emanuel Manso, Jorge Catarino* e *Luís Manso*, que desejam trocar correspondência com outros leitores (eles são o Softgun e têm como endereço o Bairro Cruz da Picada, lt. 35-1.º Dto. — 7000 Évora) precisam de ajuda para *Into the Eagles Nest, Blade Runner, Masters of The Universe, Robin Hood, Short Circuit, Spirits* (como apanhar objectos) *Super Star Soccer* ou *Liniker Soccer* (espreitem este espaço em breve para este último jogo).

Também os amigos do Timex Team voltaram a escrever, facto que aqui se regista sem nos alargarmos no espaço. Enviaram diversos *pokes* pedem que lhes escrevam (já publicámos a morada divesas vezes), e prometem enviar um mapa de *Wonder Boy*. Cá se espera o dito. Quanto ao material enviado, já é tão conhecido que não o vamos publicar.

Necessita ajuda *Ciro Cláudio Marques Manhão*, que vive na Rua Auta da Palma Carlos, n.º 5-1.º Dto., 2685 Sacavém, para *Plexar, Gift from the Gods, Tutankahamon* e *Back to the Future*. O Ciro tem o seguinte número de telefone: 2515052.

Apaixonado pelo «surf» *Carlos Eduardo Assis*, da Praceta Damão, n.º 5-3.º Dto., 2725 Mem-Martins quer trocar correspondência e jogos com outros leitores que gostem deste desporto. E de computadores também, ora pois, que o Carlos tem alguns jogos (não só de *surf*) que deseja trocar. E o Carlos procura também alguém que tenha ouros jogos desta modalidade que não sejam o *Super Champ*. (Já experimentaste o *California Games*? Tem uma prova de *surf*). Este nosso amigo deu-se também ao imenso trabalhão de fazer um mapa do *Hydrofool* (a cores e tudo) só que, com a recente publicação de um mapa do mesmo jogo, este fica sem efeito.

Também o material de *720.º* enviado por *Vítor Rui de Mendonça Canto Moreira*, de 10 anos, que vive nas Caldas da Rainha (atenção, o Rui precisa de ajuda para o segundo nível de *720.º*) não vai ser publicado, porque já aqui dissemos (quase) tudo sobre este divertido jogo. Só falta que alguém escreva a explicar (e não só ao Vítor Rui) como é que se faz no segundo nível. E depressa, antes que as abelhas cheguem...

«É assim mesmo» é a resposta para *Nuno Miguel Alves* e *José Manuel Pinto*, da Rua dos Lusíadas, lt. 210-4.º Dto., 2735 Mira-Sintra, Cacém. Só que a maior parte dos *pokes* não funcionam nos jogos vendidos em Portugal, pelo que, embora se publiquem nestas páginas imensas listas (na sua maioria *pokes* copiados de revistas estrangeiras) elas não servem para muito. E é por isso mesmo que não vamos publicar os *pokes* que vocês dizem saber mas não conseguem utilizar. Quanto às vossas perguntas, *Test Driver* parece não existir (ainda) para o Spectrum e *Jack The Nipper II* já aqui foi tão falado que nem vale a pena repetir. Entendidos? Mas escrevam sempre...

Os preços do Commodore Amiga, deves procurar sabê-los junto a uma casa especializada. Quanto a *Aliens*, procura em anteriores suplementos (mapa e *dicas* diversas foram publicados). Estas informações são, como é óbvio, para *Bruno Filipe Ramos*, do Cacém.

De Odivelas, de *Pedro Duarte*, que vive na Rua Palmira Bastos, 17-r/c Dto., Bons Dias (2675 Odivelas) chegou um pedido que, sinceramente, se espera alguém possa satisfazer. O Pedro quer um programa compilador (que transforma BASIC em código-máquina — ou quase) gravado em cassete para o Spectrum 48 K.

Pedro Alves Ascenso, que escreve desde a Rua da Capela, n.º 28, Val da Cunha, 2405 Maceira do Liz enviou um mapa de *Night Shade* que não vamos publicar (assim, tirado directamente da *Micro Hobby* não vale) bem como alguns *pokes* que já publicámos. Mas o Pedro, que formou o Eagle Club, quer entrar em contacto com todos os jovens portugueses que tenham um microcomputador. Escrevam-lhe...

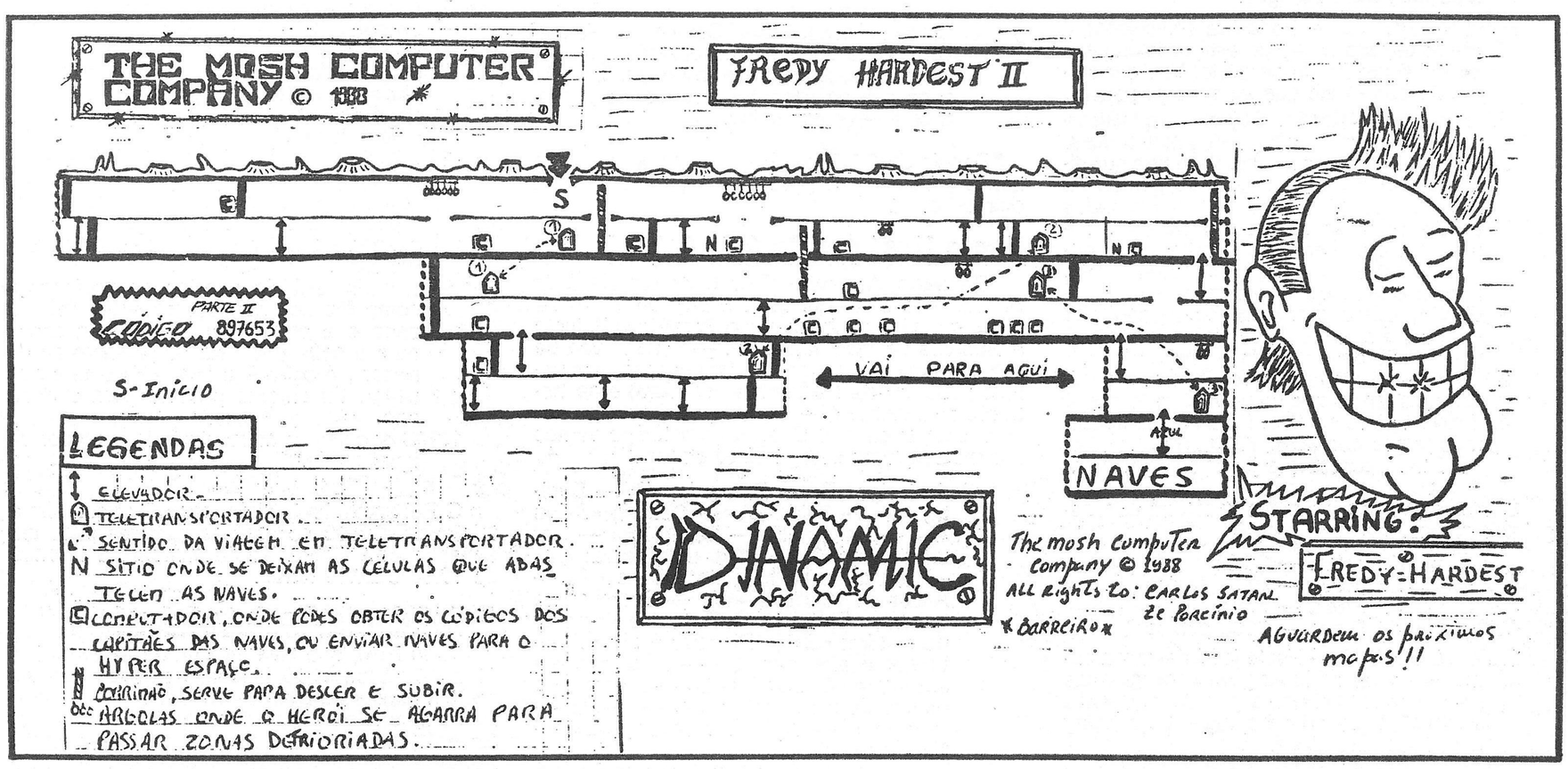
Com uma rotina fotocopiada de um livro (o que não vale) e algum material algo fraco, o *Sujit Shantilal* deu sinal de si. Nada a fazer por ora amigo, fica aqui o registo do teu «olá» mas quanto a material vamos esperar que mandes coisa que se veja. E já o fizeste...

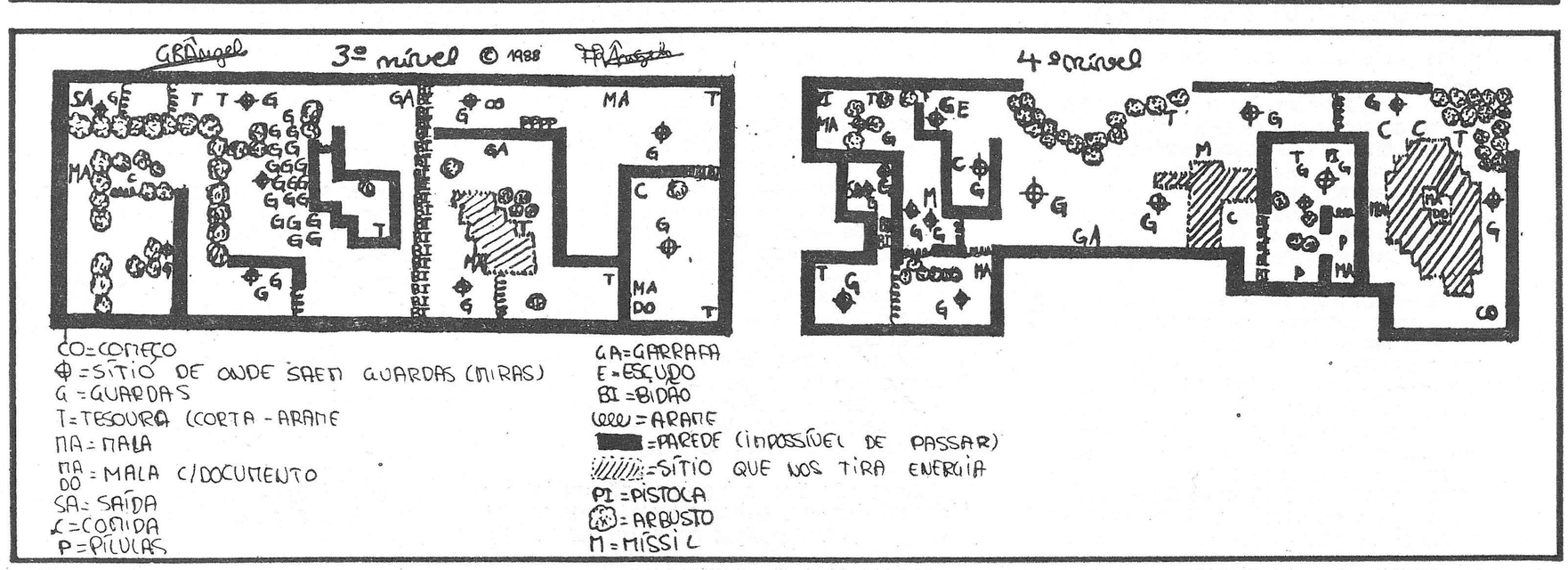
Igual resposta para os amigos *Nuno André, Hugo Manuel* e *Vasco Amorim*, embora eles sejam novatos neste contacto com *pokes* e *dicas*. Mas do Nuno, Hugo e Vasco aqui fica o pedido de ajuda para *V, F-15, Univeral Hero* (*dicas* e um mapa por favor) *Hard Guy* e *Blinder*. Escrevam-lhes ao cuidado do Nuno para a Rua Mirabecem, n.º 35, 2625 Monte da Caparica.

Socorro pedem também *João Moura da Silva* e *Ricardo Jorge*, da Rua de S. João, lt. 5-A-2.º Dto., Algueirão — 2725 Mem-Martins, que andam perdidos em *V, Miami Vice, Cookie, Dan Dare, Amaurote, Athena, Underworld*. E estes amigos pedem também que lhes escrevam para troca de ideias sobre computadores. Capítulo material enviado, não vamos publicar o vosso. Mas não desesperem, este espaço continua aberto à colaboração vossa e de todos os outros. Só que há que seleccionar material como vocês compreendem.

Do Cacém escreve *Nuno Miguel* e *Fernando José*, pedinfo ajuda para *720.º* e *Contact Sam Cruise*. Escrevam-lhes (ou expliquem tudo aqui) para a Rua Ilha S. Jorge, n.º 4-3.º Esq., 2735 Cacém.

E é mesmo o fim da corrida desta semana. Até sexta-feira...





POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

AINDA longe do volume de correspondência de *pokes* e *dicas* mas de qualquer modo com um ritmo sempre incrementado, os aventureiros continuam a dar sinal de si. O que só provas que mesmo com as dificuldades que a língua inglesa põe aos aventureiros portugueses (ele há pouco ou nenhum *software* deste género escrito na língua de Camões) as soluções continuam a ser descobertas. Mas vamos ao material enviado...

Kwah, Knight Tyme e *GAC*

André Galvão, que tem 13 anos e vive na Avenida Rainha Dona Amélia, 24-2.º Esq., 1600 Lisboa, gostaria que algum aventureiro possuidor do *GAC (Graphic Adventure Creator)*, lhe escreva para trocar informações sobre este utilitário. E o André, que quer também trocar *dicas* e jogos de aventuras com outros companheiros de jornadas enviou um mapa para *Kwah* e *dicas* para *Knight Tyme*.

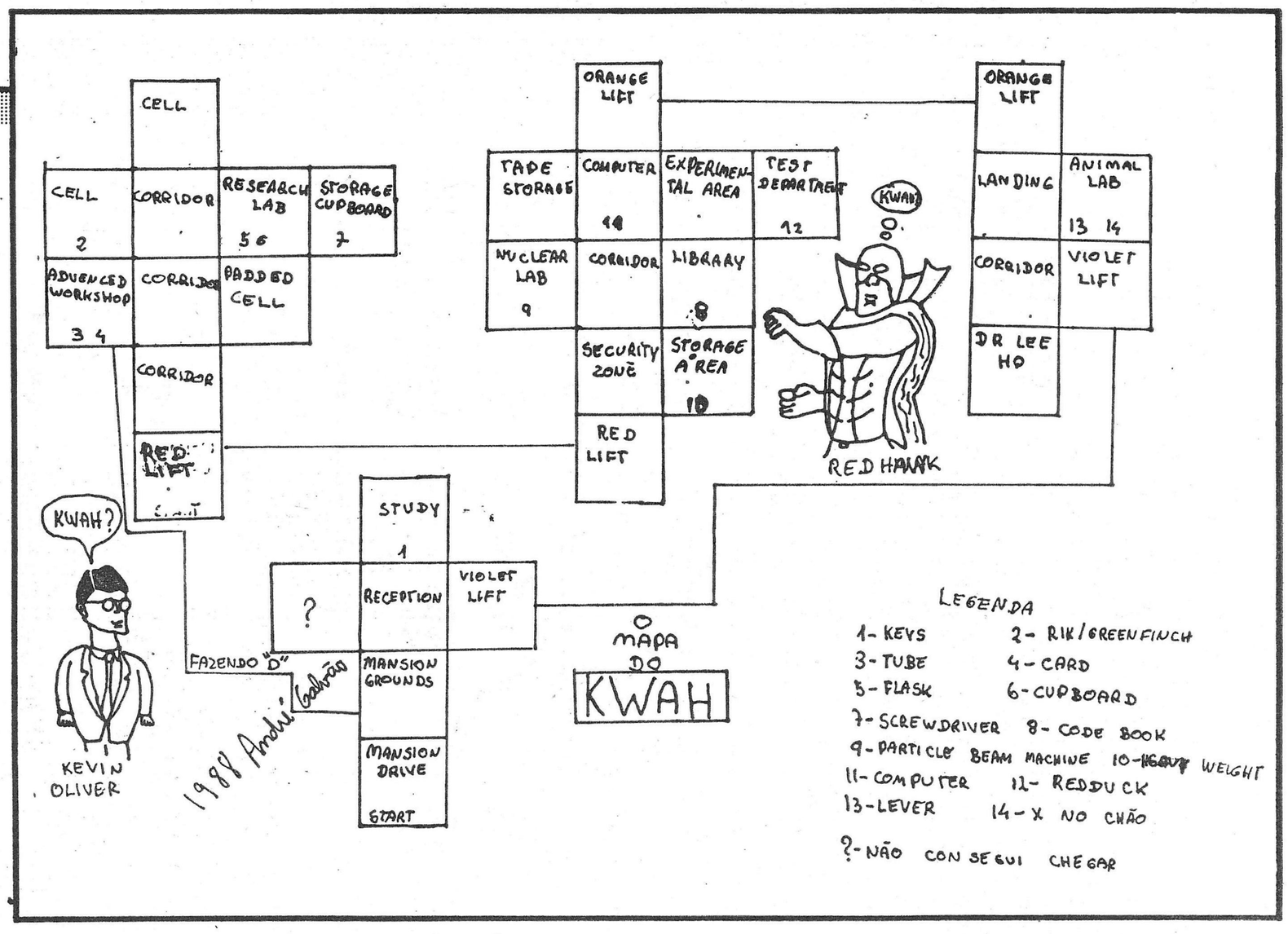
KNIGHT TYME — Larguem *Gadget X* e apanhem o *Minor*, apanhem a câmara e tirem o filme a *Gordon*. Tirem a *gas mask* e o *Advert* a *Sharon*, larguem a *gas mask*, e removam a capa de invisibilidade. Dêem a câmara e o filme a *Klink*, peçam-lhe ajuda. Tirem a *Photograph* a *Klink*, peçam ajuda a *Derby IV* e apanhem o cartão. Tirem a cola a SE 53, usem o cartão, larguem o *Advert* sobre o armário que tem duas coisas em cima, apanhem a caneca e o mapa, dêem as duas coisas a *Gordon*, e rumem para POLARIS. Peçam combustível e dirijam-se para STARBASE 1, e vão ao planeta com o *Advert*, apanhem as botas e o machado. Para irem ao planeta apanhem a resistência 5 W e dêem-na a *Gordon*, peçam-lhe ajuda. As coordenadas são X 1 Y 2 Z 3. Apanhem as botas e o machado regressem à nave (código X Ø Y Ø Z Ø, movam a nave para ÉDEN, peçam combustível, e vão para *NOVOPOLE*, usem a *cloak of invisibility* e as botas, e apanhem e usem a *gas mask*. Teletransportem-se com o código X 1 Y 8 Z 4, apanhem a *part of a sundial* e tirem o talismã e a outra *part of a sundial* a HOOPER e aqui o André está perdido.

Alguém por aí capaz de o ajudar?

D. Quijote de aqui ao lado

João Nélson F. Nunes, da Rua Conde de Avelar, 50, 2645 S. Martinho do Porto, enviou uma série de instruções que facilitam a vida a quem queira jogar o interessante (e muito) *D. Quijote*, feito pelos nossos vizinhos espanhóis com a ajuda do *Graphic Adventure Creator*. Diz o João que a forma correcta de começar a aventura é com LEER LIBRO (ler livro). E adianta que, como não podia deixar de ser, neste jogo o verbo GRABAR corresponde a SAVE e CARGAR a LOAD. O verbo MIRAR (ou só M) funciona como o LOOK inglês, com o computador a redescrever o local onde nos encontramos. Se teclarmos MODO entramos em modo de texto. Isto é, sem gráficos. O inventário aparece com I. Os restantes verbos úteis são ACABAR, que não oferece problemas de interpretação, e AYUDA (ajuda) que é a palavra-chave para o nosso amigo Sancho entrar em cena. Cada vez que teclamos AYUDA o Sancho dá-nos uma pista. Eis algumas:

I — «Cuidado com as setas que nos pregam partidas»
II — «Que bons são os vegetais que nos tiram os males»
III — «As árvores maltratam, danos te podem causar»
IV — «Ao pão, pão e ao estômago bocados... de pão»
V — «Temos que comer bacalhau para chegar algum lado»
VI — «Se cantares em excesso, talvez não faças nenhum progresso»
VII — «Ingredientes não deves comer se o Bálsamo quiseres fazer»
VIII — «Quiçá a leitura te abra as portas à aventura»
IX — «Para sair da tua prisão, a chave deves ter e para consegui-la armadura deves vestir»
X — «Se no moinho não entrares com cuidado podes sair escaldado»



Quanto a vocabulário: ARBOL (árvore); ESCALERA (escada); MANZANO (macieira); PAN (pão); MANZANA (maçã); BANDO (inscrição na parede); PIEDRA (pedra); BAÚL (baú); LLAVE (chave); PARED (parede); RASTRILLO (ancinho).

O jogo tem um grande vocabulário, daí que haja algumas frases que aparecem que são importantes:

— *Empieço a estar hambriento* — começo a ter fome
— *No puedo* — não posso

Agora só falta dar o empurrão decisivo:

— LEER LIBRO
— S, BAJAR, N, N
— EXAMINAR BAUL
— PONER ARMADURA
— S
— EXAMINAR ALACENA
— ABRIR ALACENA
— EXAMINAR ALACENA
— COGER LLAVE
— S, S
— EXAMINAR PARED
— COGER PAN
— COGER ESPADA
— N, E, ABRIR PUERTA
— E
— LEER BANDO

E pronto já estão fora de casa. E já agora para quem se portar bem aqui vai o código para a 2.ª parte — EL HINGENIOSO HIDALGO. Boa sorte.

E de *João Nunes* são, por ora, estes os conselhos (assim mesmo João e não com *c*). E este espaço termina, por ora, aqui mesmo. Escrevam.

XI — «*Peligro pueden tener las ovejas al pacer*»
XII — «A alguns animais agrada-lhes os tons musicais»
XIII — «Contra muros, pedradas dão bom resultado»
XIV — «Se abres uma alacena (panela, caldeirão) e não estás preparado, ficarei com muita pena»
XV — «Às árvores não deves subir se da queda não queres morrer»
XVI — «Para pela porta entares, deverás primeiro bater»
XVII — «Ao barbeiro assobiarás se a bacia quiseres conseguir»
XVIII — «A pousada visitarás e cavaleiro te tornarás».

Estes são todos os conselhos do SANCHO. Ah!, o conselho XI não foi traduzido para vos deixar alguma coisa que fazer. Para além dos conselhos do SANCHO, há o meu que é: quando *D. Quijote* começar a ter forma teclem: COMER PAN (claro primeiro têm que o ter).

Já agora também vos forneço uma lista dos verbos que poderão utilizar:

— EXAMINAR
— LUCHAR (lutar)
— ABRIR
— COGER (apanhar)
— DEJAR (deixar, largar)
— PONER (pôr)
— COMER
— DORMIR
— SUBIR
— BAJAR (descer)
— APRISSA (depressa — vai depois dum verbo)
— DESCANÇAR
— GOLPEAR (bater)
— LLAMAR (chamar, bater) este verbo utiliza-se para chamar à porta.
— ROMPER (partir)
— BEBER

Espaço de aventura

PRIMEIRO passo esta semana, com um programa de *Luís Miguel Matos*, de 17 anos, que vive em Olivais-Sul, Lisboa. O Luís, de tão apressado que estava para mandar o programa (que não indica se é de sua autoria), esqueceu-se do pedido expresso no suplemento de 5 de Dezembro — escrevam só de um lado do papel. Por isso mesmo a restante colaboração do Luís seguiu para a «cesta» secção.

Começamos por um programa que desenha um carro:

```
  5 REM 7-2-1988
 10 REM Luís Miguel Matos
 15 REM PNEU TRASEIRO
 20 CIRCLE 50, 16, 16 : CIRCLE 50, 16, 15:
    CIRCLE 50, 16, 14 : CIRCLE 50, 16, 13:
    CIRCLE 50, 16, 12 : CIRCLE 50, 16, 11:
    CIRCLE 50, 16, 10 : CIRCLE
    50, 16, 5 : CIRCLE 50, 16, 4
 25 REM PNEU DIANTEIRO
 30 CIRCLE 176, 15, 15 : CIRCLE 176, 15,
    14 : CIRCLE 176, 15, 13 : CIRCLE 176,
    15, 12 : CIRCLE 176, 15, 11 : CIRCLE
    176, 15, 10 : CIRCLE 176, 15,
    5 : CIRCLE 176, 15, 4
 35 REM CHASSIS
 40 PLOT 66, 10 : DRAW 96, 0 : PLOT 191,
    13 : DRAW 4, 0 : DRAW 0, - 2 : DRAW
    11, 2 : DRAW 11, 4 : DRAW - 2, 6 : DRAW
    5, 0 : DRAW 0, 7 : DRAW
    - 1, 0 : DRAW - 53, 13
 45 REM CAPOTA
 50 PLOT 165, 43 : DRAW - 40, 17 : DRAW
    - 37, - 1 : DRAW - 65, -17 : DRAW
    - 6, 3 : DRAW 0, - 13 : DRAW - 5,
    0 : DRAW 0, - 8 : DRAW 5,
    0 : DRAW 0, - 2 : DRAW
    - 3, 0 : DRAW 0, - 2
 60 DRAW 3, 0 : DRAW 4, - 3 : DRAW 1, 2:
    DRAW 6, - 2 : DRAW 6,2
 70 PLOT 125, 58 : DRAW - 40, - 1:
    DRAW = 4, - 1 : DRAW - 5, - 12:
    DRAW 16, 0 : DRAW 0, 12:
    DRAW 1, 0 : DRAW 0, - 12:
    DRAW 55, 0 : DRAW 0, 4:
    DRAW - 23, 9
 80 PLOT 123, 58 : DRAW 10, - 14 : DRAW
    - 2, 0 : DRAW - 10, 14
 85 REM PORTA e LISTAS LATERAIS
 90 PLOT 140, 44 : DRAW 16, 0 : DRAW
    0, - 30 : DRAW - 58, 0:
    DRAW - 3, 30
100 PLOT 15, 32 : DRAW 21, 0 : PLOT 64,
    32 : DRAW 106, 0 : PLOT 184, 32:
    DRAW 25, 0
103 PLOT 16, 24 : DRAW 15, 0 : PLOT 70,
    24 : DRAW 91, 0 : PLOT 194, 24:
    DRAW 25, 0
105 REM PARA-LAMAS
110 PLOT 30, 17 : DRAW 40, 2, - 3:
    DRAW 0, - 8 : PLOT 159, 11 : DRAW
    36, 9, - 3 : DRAW 0,- 6
120 CIRCLE 70, 49, 3 : PLOT 24,
    42 : DRAW 52, 2
130 PLOT 210, 31 : DRAW - 4, - 6
```

Exactamente pelas mesmas razões, as *dicas* de *Pedro Ricardo*, que vive na Urbanização da Portela, lt. 61-6.º Dto., 2685 Sacavém, não vão ser publicadas. Salvam-se os pequenos programas para esta secção e o pedido de ajuda do Pedro, que quer saber como matar a serpente de duas cabeças em *Hysteria*.

```
  1 REM Pedro R.
  5 REM Tiras coloridas
 10 FOR N = 0 TO 7
 20 BORDER N : PRINT PAPER N + 1; INK 9;
    "++++++++";
    PAUSE 30
 30 NEXT N
 40 GOTO 10
```

•

```
  5 REM Pedro R.
 10 REM Estrelas
 20 PAPER 7 : BRIGHT 1 : BORDER 0
 30 FOR I = 0 TO 6 : INK I
 40 PLOT 30 + 30 * I,
    20 + 20 * I : DRAW 20,
    20, 500
 50 NEXT I
```

De *Herlânder Mendes, Nélson Gama* e *Rui Dias* chegou uma série de pequenos programas para esta secção e pedidos de ajuda (*dicas* e mapas) para *Bobble Bobble, Tank, Hysteria, Antiriad* (como apanhar a mina). Em *pokes* e *dicas* encontrarão estes amigos algumas respostas às dúvidas expostas. Basta manterem-se atentos. Aqui, ficamo-nos pelos programas, lembrando a estes amigos que a linha 0 não pode ser introduzida tal como vocês fizeram.

```
 0 REM — RUD/HSM/NED
10 FOR N = 0 TO 7
20 PRINT AT N, N; "Nelson Dias Mendes"
30 BORDER N : NEXT N
40 GOTO 10
```

•

```
 1 FOR N = 0 TO 127 STOP 2
 5 PLOT N, N
10 DRAW N, - N
20 NEXT N
50 PRINT "Herlander S. M."
60 GOTO 60
```

•

```
10 FOR N = 64 TO 71
20 POKE 23681 N
30 PRINT "Nelson * Gama"
40 NEXT N
```

•

```
 5 FOR N = 0 TO 40
10 CIRCLE 102, 63, N
15 NEXT N
20 CIRCLE 102, 63, 53
```

Com 14 anos, *Carlos Jorge*, que vive na Rua das Alcaçarias, 38 C, 7000 Évora Codex, é o técnico do MxMicroClube. E pede ajuda para *Tapper, Tai-Pan, Athena, Jair Break, Aliens*, tem 350 jogos para trocar ou vender, quer comprar *V, Decathon 2, Omnicopy 1, Exolon, Super Soccer* e *Elevator Action*.

O Carlos Jorge escreve também que o clube tem um jornal quinzenal, pelo que quem estiver interessado em obtê-lo deve escrever para a morada acima. E vamos às rotinas do Carlos.

```
 10 REM Cripta
 20 OVER 0
 30 LET V = 0
 40 FOR M = 175 TO 50 STEP - 25
 50 FOR X = 0 TO M STEP 5
 60 PLOT 127 - (M/2) * 255/175,
    V + M - X : DRAW (M - X) *
    255/175 X
 70 DRAW X * 255/175, - M + X
 80 NEXT X
 90 LET V = V + 10
100 NEXT M
110 FOR X = 50 TO 0
    STEP - 5
120 PLOT X * 2, X : DRAW 255
    - X * 4, 0
130 PAUSE 5
140 NEXT X
```

•

```
 10 REM LOCOMOTORA — MXMicroClube
 20 FOR I = 6 TO 13
 30 READ 1
 40 OUT 65533, I : OUT 49149, 1
 50 NEXT I
 60 DATA 31, 7, 16, 16, 16, 71, 2, 14
```

051

```
 10 OVER 0 : BORDER 2 : PAPER
    2 : INK 6 : CLS : FOR a = 125
    TO 42 STEP - 1 : PLOT 0, a : DRAW
    255, 0 : NEXT a
 20 OUT 8, 2 : OUT 4, 6 : OUT 0, 6 : OUT
    0, 2
 30 RANDOMIZE USR 136 : PAUSE
    1 : GOTO 20
```

E esgotaram-se as linhas por esta semana. Mas esperem por algumas surpresas no próximo «Linha a Linha». Escrevam sempre...